

NASKAH PUBLIKASI

UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI PERMAINAN BALOK DI TK ABA KARANGANOM III KLATEN UTARA TAHUN 2012/2013

Untuk Memenuhi Tugas Akhir Program Sarjana S1



Disusun Oleh :

NAMA : DYAH ISTRIYANI

NIM : A53B090232

**PROGRAM STUDI PG PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PENGESAHAN

NASKAH PUBLIKASI

**UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALOK DI TK ABA KARANGANOM III
KLATEN UTARA TAHUN 2012/2013**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh :

DYAH ISTRIYANI

NIM: A53B090232

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal : 06 Nopember 2012

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Mengetahui

Pembimbing



Dr. Hj. DARSINAH, SE. M.Si

NIK. 335

ABSTRAK
UPAYA MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK MELALUI
PERMAINAN BALOK DI TK ABA KARANGANOM III
KLATEN UTARA TAHUN 2012/2013

Oleh :
DYAH ISTRIYANI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subyek dalam penelitian ini adalah anak didik di TK ABA Karangnom III Klaten Utara, Klaten tahun ajaran 2012/2013. Penelitian ini bersifat kolaboratif dengan guru kelas. Data yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok dengan menilai kemampuan anak melalui observasi dan catatan di lapangan. Keabsahan data dan perbandingan yaitu dengan cara membandingkan antara hasil yang dicapai oleh anak dengan indikator kinerja.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok, yakni sebelum tindakan 39.48%, Siklus I mencapai 62.20%, siklus II mencapai 75.15% dan siklus III mencapai 83.73%. Kesimpulan dari penelitian ini adalah penerapan metode permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak. Hal ini membuktikan bahwa hipotesis yang diajukan telah teruji kebenarannya.

Kata Kunci : *Bermain Balok, Kreativitas*

PENDAHULUAN

Taman Kanak-kanak (anak usia 4-6 tahun) merupakan masa peka bagi anak, dimana anak mulai sensitive untuk menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi anak. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, moral dan nilai-nilai agama. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak (TK) dilaksanakan dengan prinsip bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain sesuai dengan perkembangan anak didik. Adapun tujuan pendidikan secara umum yaitu dengan memfasilitasi, membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta yang diperlukan oleh anak pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya.

Karena masa perkembangan anak melalui masa bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain, agar bersedia mempelajari sesuatu dengan tepat dan efektif, maka orang tua, guru dan masyarakat harus menggunakan metode yang menyenangkan, akan menarik perhatian anak. Dengan menggunakan metode bermain anak akan merasa senang dan dalam diri anak akan timbul rasa ingin tahu sehingga kreativitas anak akan tumbuh (Dedi Supriyadi: 2000, 4-5).

Kreativitas sangat penting untuk ditingkatkan dalam diri anak khususnya bagi anak usia Taman Kanak-Kanak. Dengan kreativitas anak mampu mengekspresikan ide dan gagasan dalam dirinya, sehingga mereka terlatih untuk menyelesaikan suatu masalah dari berbagai sudut pandang dan mampu melahirkan banyak ide dan gagasan. Untuk mendukung kreativitas mereka, perlu tercipta suasana yang menjamin terpeliharanya kebebasan psikologis yang dapat diciptakan dan dipelihara dengan membangun suasana bermain yang dapat melatih dan memberikan kesempatan pada anak untuk menampilkan ide dan gagasan baru secara lancar dan orisinal, untuk mendukung semua itu dibutuhkan media dan alat peraga yang lengkap, baik dari pabrik, buatan guru atau lingkungan. engan penggunaan alat permainan yang optimal dapat menumbuhkan kreativitas anak.

Dewasa ini dirasakan betapa pentingnya kreativitas bagi anak terutama bagi perkembangan kepribadian anak usia taman kanak-kanak karena dengan

keaktivitas anak mendapatkan kesenangan, kebahagiaan, dan rasa puas. Dengan kreativitas akan menumbuhkan penyesuaian pribadi dan sosial yang baik. Peningkatan kreativitas anak dapat dirangsang melalui bermain. Bermain akan lebih mempermudah dalam proses merangsang kreativitas anak.

Dalam usaha untuk mencapai hasil yang baik alat permainan untuk sarana pendidikan yang memegang peranan sangat penting anak dapat distimulus untuk ditingkatkan kreativitasnya dan guru harus memaksimalkan dan memberikan permainan sehingga kreativitas anak meningkat dan untuk meningkatkan kreativitas anak dapat dilakukan salah satunya dengan permainan balok.

Dalam kehidupan sehari-hari sering dijumpai anak yang kreativitas fisiknya berlebihan dengan menendang bola, memanjat pohon, mengganggu teman yang sedang bermain, dan sebagainya tanpa tujuan yang jelas. Ada juga yang pendiam, enggan beraktivitas tanpa disuruh orang tuanya atau gurunya. Tetapi sering juga ditemukan anak yang banyak idenya, banyak akalunya, banyak caranya dalam menghadapi suatu masalah. Kelompok anak yang terakhir ini kelak diharapkan menjadi manusia yang kreatif dan dapat mengembangkan kemampuan bakat kreativitasnya bagi kehidupan yang bermakna.

Joyce Wycoff (2002: 44) berpendapat bahwa kreatif berarti mampu menemukan solusi yang baru dan bermanfaat. Orang yang kreatif membawa makna atau tujuan baru dalam suatu tugas, menemukan penggunaan baru, menyelesaikan masalah, atau memberikan nilai tambah atau keindahan. Menurut Rogers dalam Munandar (2004:18) menyatakan bahwa kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasikan diri mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, serta mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Sementara itu Chaplin dalam Choiriyah (2010:3) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau dalam permesinan, atau dalam memecahkan masalah-masalah dengan metode-metode baru.

Secara garis besar kreativitas dapat disimpulkan pemikiran yang baru atau cara, atau pemahaman atau model baru yang disampaikan kemudian digunakan dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan pemikiran yang modern merupakan

derajat keunggulan atau pemikiran lain. Kreativitas dapat dikatakan penting bagi perkembangan anak sebab kreativitas dapat memberikan kesenangan dan kepuasan tersendiri bagi anak setelah dapat mencipta sesuatu yang baru.

Biasanya anak yang kreatif selalu ingin tahu, memiliki minat luas, menyukai kegemaran dan sesuatu yang kreatif. Anak yang kreatif biasanya cukup mandiri dan memiliki percaya diri. Mereka lebih berani mengambil resiko dari pada anak-anak pada umumnya artinya dalam melakukan sesuatu yang bagi mereka sangat berarti, penting dan disukai, mereka tidak terlalu menghiraukan kritik atau ejekan dari orang lain. Orang yang kreatif berani berbeda, menonjol dan ketekunan membuat mereka tidak cepat putus asa dalam mencapai tujuan.

Menurut Munandar, anak kreatif biasanya selalu ingin tahu, memiliki minat yang luas, mempunyai kegemaran dan menyukai aktivitas dan kreatif, mandiri dan memiliki perasaan percaya diri, percaya diri, ulet, tekun dan tidak mudah putus asa. Abdussalam (2005: 35) menjelaskan Ada beberapa tingkat kreativitas diantaranya 1) Kreativitas ekspresionis, 2) Kreativitas Produktif 3) Kreativitas Inovatif, 4) Kreativitas Pembaruan 5) Ketrampilan Emanasi.

Kegiatan-kegiatan untuk mengembangkan kreativitas itu sangatlah banyak, tergantung bagaimana peran guru dalam mengolah kegiatan yang mengandung kreativitas. Diantara contoh kegiatan yang membawa pengaruh yang besar dalam kecerdasan dan membentuk untuk berpikir ilmiah dan sistimatis cepat, tanggap dan mampu berkreaitivitas diantaranya adalah 1) Permainan konstruktif dengan balok-balok, 2) Cerita dan imajinasi buku-buku, 3) Lukisan dan Dekorasi 4) Teater Anak, 5) Ekstrakurikuler Sekolah, 6) Pendidikan Jasmani.

Definisi alat permainan menurut Anggani Sudono (2000:7) adalah “semua alat bermain yang digunakan oleh anak-anak untuk memenuhi naluri bermainnya dan memiliki berbagai sifat seperti bongkar pasang, mengelompokkan, memadukan, mencari padananya, merangkai dan membentuk. Sedangkan definisi bermain menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:1) adalah dunia anak usia dini, merupakan aktifitas yang menyenangkan bagi anak.

Pengertian balok menurut Departemen Pendidikan Nasional (2007:1) balok adalah potongan-potongan kayu polos (tanpa dicat) sama tebalnya panjang

dua kali atau empat kali sama besarnya dengan satu unit balok. Sedikit bentuk kurva, silinder dan setengah dari potongan-potongan balok juga disediakan, tetapi semua dengan panjang yang sama yang sesuai dengan ukuran balok dasar.

Proses pembelajaran dengan media permainan balok mempunyai tempat dihati anak serta menjadi pilihan favorit sepanjang tahun, bahkan sampai tahun ajaran berakhir. Ketika bermain balok seluruh temuan-temuan terjadi. Demikian pula pemecahan masalah terjadi secara alamiah. Bentuk konstruksi mereka dari yang sederhana sampai yang rumit dapat menunjukkan adanya peningkatan perkembangan berpikir mereka. Daya penalaran anak akan bekerja aktif, konsentrasi pada waktu bermain balok makin meningkat. Sosialisasi terjadi selagi anak bermain balok, membagi tugas, menentukan pilihan, berbagi pengalaman, tenggang rasa, berkomunikasi yang baik. Pengetahuan sosial juga dapat timbul misalnya membuat kotak, gedung-gedung, kantor, rumah, pekerjaan, taman atau jalan.

Menurut Sudono (2000:46) tujuan bermain dengan alat permainan adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi sehingga mereka memperoleh pemahaman tentang konsep misal konsep terhadap suatu bentuk atau wama. Mengingat pentingnya tujuan bermain tersebut maka pemahaman akan fungsi suatu alat permainan menjadi salah satu hal yang patut diperhatikan. Sedangkan tujuan bermain balok adalah untuk ketrampilan hubungan dengan teman sebaya dapat mengenal konsep matematika dan geometri, dapat mengkoordinasi motorik halus dan kasar. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa fungsi bermain tidak saja meningkatkan perkembangan kognitif dan sosial, tetapi juga perkembangan bahasa, disiplin, perkembangan moral, dan perkembangan fisik anak.

Agar pelaksanaan permainan balok berhasil dengan efisien langkah-langkah yang harus dilakukan guru : 1) Pendahuluan : mengucapkan salam dan doa, bercerita tentang pengalaman anak, memberi gambaran kegiatan yang akan dilakukan. 2) Inti : menjelaskan kegiatan yang akan dilakukan dengan bahasa yang mudah dimengerti anak, menjelaskan alat peraga yang akan digunakan, memberi motivasi anak dan bantuan kepada anak yang kurang mampu atau belum

bisa, melakukan pengamatan kepada anak saat melakukan kegiatan, memberikan reward pada anak yang dapat menyelesaikan dengan baik, melakukan tanya jawab tentang permainan yang dilakukan. 3) Penutup : mengulas kegiatan yang dilakukan, memberi kesimpulan, berdoa, pulang, salam.

Tri Nur azizah (2011) mengungkapkan dalam penelitiannya yang berjudul “Kreativitas anak melalui permainan konstruktif menunjukkan peningkatan kreativitas anak melalui permainan konstruktif. Dalam peningkatan kreativitas anak didukung oleh beberapa indikator yaitu reaksi aktif, rasa ingin tahu yang kuat, spontanitas yang tinggi, tidak merasa bosan dan berani mengambil resiko.

Kerangka pemikiran kreatifitas anak di TK ABA Karangnom III masih kurang dikarenakan pembelajaran yang dilaksanakan guru kurang menarik bagi anak. Akhirnya peneliti mengambil langkah melalui permainan balok untuk meningkatkan kreatifitas anak.

Hipotesis dari penelitian ini melalui Permainan Balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak di TK ABA Karangnom Klaten Utara III Klaten Tahun Ajaran 2012/2013.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan di TK ABA Karangnom III Klaten Utara merupakan jenis penelitian tindakan kelas yaitu upaya peningkatan kreativitas melalui bermain balok, yang dilakukan dengan bekerjasama antara kepala sekolah, guru kelas dan peneliti. Menurut Arikunto (2007 : 58) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus yaitu : (a) Perencanaan (b) Tindakan (c) Pengamatan dan (d) Refleksi. Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara kepala sekolah, guru, dan peneliti. Hal ini dilakukan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*).

Tempat penelitian dilakukan di TK ABA Karangnom Klaten Utara III Klaten. Alasan peneliti memilih tempat tersebut karena peneliti bekerja pada

tempat itu sehingga akan memudahkan perolehan data dan mempunyai waktu yang luas, selain itu TK ABA Karangnom Klaten Utara III Klaten belum pernah dilakukan penelitian yang serupa dengan penelitian ini.

Perencanaan Tindakan. Langkah persiapan tindakan pada tahap perencanaan adalah : 1) membuat RKH berdasarkan RKM 2) mempersiapkan alat peraga yang akan digunakan. Pelaksanaan Tindakan meliputi melaksanakan RKM, RKH sesuai tingkat perkembangan dan melakukan penelitian melakukan perbaikan media berdasarkan evaluasi hasil penelitian.

Observasi dan Evaluasi. Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan pengamatan pada saat pelaksanaan tindakan. Peneliti melihat apakah pelaksanaan tindakan sesuai rencana yang dibuat. Pada saat mengobservasi. Peneliti melakukan pencatatan mengenai data-data yang dibutuhkan. Seperti mengisi lembar pengamatan dan melakukan pencatatan anekdot.

Refleksi. Setelah kegiatan pelaksanaan tindakan, hasil observasi dikumpulkan untuk dianalisis kelemahan dan kekurangan yang terjadi pada pelaksanaan siklus sebelumnya. Hasil refleksi digunakan untuk menentukan tindak lanjut sebagai upaya untuk mencapai tujuan.

Jenis data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini adalah kreativitas dan pelaksanaan permainan balok.

Metode pengumpulan data yaitu dengan 1) teknik observasi yaitu untuk mengumpulkan data tentang kemampuan kreativitas anak yang dapat dilihat dari pencapaian indikator yang diterapkan melalui kegiatan permainan balok. 2) catatan lapangan yaitu sekumpulan catatan tentang peristiwa yang terjadi yaitu yang didengar dan dilihat serta tidak berisi penafsiran.

Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi yang berisikan nomor 1) komponen pedoman observasi dan permainan (pembukaan, inti, media, penutup). 2) aspek pengamatan : doa salam, apersepsi, pengelompokan permainan dan penjelasan cara bermain, peningkatan kreativitas dengan media balok. 3) Pelaksanaan dalam pembelajaran pra siklus, Siklus I dan Siklus II dengan mengisi checklist Y atau T.

Pedoman penyusunan lembar pengamatan peningkatan kreativitas anak 1) Menentukan indikator yang digunakan untuk mengetahui peningkatan kreativitas anak. 2) Menjabarkan indikator kedalam butir-butir amatan yang menunjukkan pencapaian indikator yang dapat dilakukan anak ketika melaksanakan kegiatan. 3) Menentukan diskripsi butir amatan dengan pemberian skor yang dicapai anak. 4) Membuat lembar observasi yang digunakan untuk mencatat pengamatan setiap melakukan tindakan.

Teknik pengecekan keabsahan data. Data yang telah berhasil diperoleh, harus diusahakan kemantapan dan kebenarannya. Untuk pemantapan dan kebenaran data yang dikumpulkan data dicatat dalam penelitian, maka dipilih dan ditentukan cara-cara yang tepat untuk mengembangkan keabsahan data yang diperolehnya. Dalam penelitian ini akan digunakan teknik triangulasi. Teknik triangulasi adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data sebelumnya (Moleong, 2009:330).

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisa data yaitu deskriptif kualitatif dimana data dianalisis sejak tindakan pembelajaran dilakukan, dikembangkan selama proses refleksi. Refleksi adalah proses penyusunan laporan untuk kesinambungan dan kedalaman pengajaran data di penelitian ini digunakan analisis interaktif. Tahapan yang dilakukan adalah 1) Membuat tabulasi skor observasi peningkatan kreativitas anak yang terdiri dari nomor, nama anak, butir amatan, jumlah skor. 2) Menjumlahkan skor yang dicapai anak pada semua butir amatan. 3) Menghitung prosentase peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok, a) Prosentase pencapaian kemampuan :

$$\frac{\text{Jumlah skor amatan yang dapat dicapai anak}}{\text{Jumlah skor maksimum}} \times 100\%$$

b) Skor maksimum = skor maksimum butir amatan x jumlah butir amatan c) Skor maksimum d) Hasil prosentase diisikan pada tabel tabulasi pada kolom (%).

Indikator Kinerja. Keberhasilan kegiatan penelitian ini akan tercermin dengan adanya peningkatan yang signifikan terhadap kreativitas anak didik

meliputi aspek kreatif, dapat membentuk karya baru, imajinatif, mampu membuat kreasi bangunan dengan balok. Adapun prosentase keberhasilan penelitian jika terjadi peningkatan kreativitas anak sebesar 80%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi latar belakang penelitian

Taman Kanak-kanak ABA Karanganom III Klaten ini terletak di desa Mudal, Karanganom, Kecamatan Klaten Utara Kabupaten Klaten. ABA Karanganom III Klaten mempunyai gedung yang saling berdekatan. Taman Kanak-kanak ABA Karanganom III didirikan pada tanggal 1 Februari 1969 yang dikelola oleh Yayasan. TK ini sudah mengikuti Kurikulum Departemen Agama dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Visi TK ABA Karanganom Klaten Utara III Terciptanya sistem pendidikan yang kondusif, demokratis, islami dan diridhoi allah dalam rangka mengembangkan potensi anak sejak dini sesuai kemampuan dan tingkat perkembangan. Misi TK ABA Karanganom Klaten Utara III 1) Membekali perkembangan anak dengan keimanan sehingga mereka menjadi beriman dan bertakwa. 2) Mengembangkan potensi anak sedini mungkin. 3) Menciptakan suasana kondusif, dan demokratis dalam perkembangan dan pertumbuhan anak selanjutnya.

Sarana dan Prasarana 1) Jumlah ruangan. 2) 1 ruang kantor, beserta ruang guru. 3) Satu ruang untuk kelas A dan satu ruang untuk kelas B, ruangan dalam kondisi cukup baik. 4) UKS, dengan sarana kesehatan untuk anak, ada timbangan berat badan dan ukuran tinggi badan anak.

Adapun TK ABA Karanganom Klaten Utara III, Karanganom, Klaten di pimpin oleh Ibu Sri Rahayu Purwaningsih, pendidikan S1 PAI denan dibantu 5 guru wiyata bhakti. Anak didik di TK ABA Karanganom Klaten Utara III, Karanganom, Klaten pada tahun ajaran 2012/2013 keseluruhan berjumlah 47 anak. Mereka memiliki karakter yang berbeda-beda. Hal ini di sebabkan oleh latar belakang tempat tinggal dan keluarga yang berbeda-beda pula.

2. Pra Siklus

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan bahwa sebagian besar peningkatan kreativitas permainan balok anak masih kurang. Hal ini dapat dilihat dan keseharian anak didik dalam melakukan permainan balok. Anak-anak didik mengalami kesulitan dalam mengelompokkan benda dengan berbagai cara menurut ciri-ciri tertentu. Disamping juga dapat dibuktikan dengan seringnya anak-anak mengatakan "tidak bisa" kemudian tidak menyelesaikan tugasnya dengan baik. Anak-anak juga sering tidak mandiri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil penelitian rata-rata kreativitas anak dalam menyusun balok pada tahap prasiklus 39.48% dan hasil observasi yang dilaksanakan guru maka dapat disimpulkan perlu meningkatkan kreativitas permainan balok di TK ABA Karangnom III Klaten Utara tahun 2012/2013. Sehingga guru dapat merancang suatu rencana pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok.

3. Siklus I

Pada pertemuan ini peneliti mendiskusikan dengan guru kelas tentang hal yang dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan kelas. Hal-hal yang didiskusikan antara lain : (1) peneliti menyamakan persepsi dengan guru kelas mengenai penelitian yang akan dilakukan, (2) peneliti mengusulkan atas idenya dalam permainan balok untuk meningkatkan kreativitas anak., (3) peneliti mengusulkan observasi sebagai insstrumen pokok penelitian peningkatan kreativitas anak, (4) menentukan jadwal pelaksanaan tindakan. Pada waktu diskusi telah disepakat bahwa peneliti sebagai pelaksana tindakan, dan guru kelas membantu selama proses pembelajaran dan sebagai observator. Alokasi waktu setiap pertemuan selama 30 menit. Adapun tindakan pada Siklus I sebagai berikut :

- a) Kegiatan Awal : Peneliti mempersiapkan terlebih dahulu media yang akan digunakan yaitu balok-balok kayu. Peneliti mengkondisikan kelas

menjadi beberapa kelompok sebagai pelaksana kegiatan guru kelas sebagai observator. Peneliti membuka pembelajaran dengan salam, doa dan sajak "Rekreasi".

- b) Kegiatan Inti : (1) Peneliti menjelaskan aturan yang harus dipatuhi selama permainan balok. (2) Peneliti memberikan contoh cara menyusun Gapura. (3) Peneliti mulai mengambil balok-balok kayu dan disusun menjadi gapura. Dalam kegiatan ini, peneliti dibantu oleh guru kelas sebagai pengamat aktivitas anak selama mengikuti kegiatan bermain balok, apakah anak mau meniru menyusun gapura yang kemudian hasilnya dicatat dalam pedoman observasi. (4) Peneliti mengulang kembali cara-cara menyusun gapura.
- c) Kegiatan Penutup : peneliti mereview hasil kegiatan permainan balok dan menutup pembelajaran dengan lagu "Di Kebun Binatang".

Selama proses pembelajaran, peneliti dan observer melakukan observasi tentang anak, semua anak yang bisa melaksanakan kegiatan permainan balok dengan benar, kemudian dicatat dengan pedoman observasi yang berbentuk checklist.

Observasi dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui minat, keaktifan, motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi ini berpedoman pada pedoman observasi yang berbentuk checklist dan catatan lapangan selama proses pembelajaran. Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti dan guru kelas diperoleh hasil sebagai berikut : (1) pada pertemuan pertama anak-anak saling berebut balok untuk menyusun lebih dulu, dalam proses pembelajaran emosi anak belum bisa dikendalikan, (2) pada pertemuan kedua anak-anak sudah mulai mengerti dan merasa senang karena ada suasana yang alami, (3) konsentrasi anak dalam permainan balok mengalami penurunan, karena tidak adanya motivasi dan reward untuk anak, maka guru dan peneliti berusaha memberi motivasi agar anak bisa mengoptimalkan sesuai dengan harapannya,

Berdasarkan hasil pada tabulasi diperoleh rata-rata prosentase peningkatan kreativitas anak dalam permainan balok sebesar 62.20%.

prosentase tersebut sudah mencapai hasil skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan siklus I yaitu 60%.

4. Siklus II

Perencanaan Tindakan. Proses peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok, yang telah dilakukan pada siklus I pada umumnya sudah cukup baik, akan tetapi belum memuaskan, karena masih sebagian anak yang asal menyusun gapura saja yang penting jadi, belum menunjukkan kreatifitasnya.

Setelah melakukan diskusi, peneliti dan guru kelas menyepakati beberapa hal yang terbaik untuk melakukan peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok. Hal tersebut adalah : (1) peneliti memaksimalkan tindakan dengan cara berinteraksi dengan anak, memberikan motivasi berupa riwards, (2) untuk mengatasi kebosanan anak terhadap kegiatan bermain balok, maka peneliti dan guru kelas, mempunyai rencana bermain balok yang lebih menarik dengan menambah menyusun gapura dan menara supaya anak lebih senang dan tertantang lagi, (3) peneliti dan guru kelas sepakat untuk menambah alokasi waktu, agar anak mempunyai banyak waktu untuk berimajinasi, berkreasi sesuai idenya masing-masing.

Secara umum prosedur pembelajaran pada siklus II sama seperti proses pembelajaran pada siklus I. setiap pertemuan pada siklus II ini, juga diberi variasi agar anak tidak mengalami kebosanan dengan suasana yang lebih menarik dan menyenangkan serta memberikan rangsangan kepada anak dengan pertanyaan-pertanyaan seputar penyusunan gapura dan menara sehingga anak dapat menemukan ide-idenya sendiri yang didapat dari jawaban mereka dan berkembang imajinasinya sehingga dapat menghasilkan penyusunan gapura dan menara ditambah apa biar bagus sesuai dengan kreatifitasnya anak-anak itu sendiri.

Berdasarkan perencanaan yang telah dibuat, maka peneliti dan guru kelas melaksanakan siklus II setelah memberikan penjelasan, peneliti dengan didampingi oleh guru kelas mengkondisikan tempat duduk yaitu duduk di

lantai menjadi beberapa kelompok, peneliti dan guru mengkondisikan anak-anak biar senang, nyaman dan santai.

Sebagai pembuka peneliti bertindak sebagai guru, membuka kegiatan dengan salam, berdoa dan bernyanyi. Dalam pertemuan pertama peneliti menggunakan permainan balok menyusun menara yang disukai oleh anak-anak, hal ini dibuktikan bahwa anak-anak sangat aktif merespon pertanyaan dari peneliti

Pada siklus kedua, sebagian besar anak sudah banyak yang menyusun gapura dan menara sesuai kreasinya sendiri-sendiri dan lebih kreatif lagi dari contoh bu guru, anak sudah bisa menyusun sesuai dengan keinginannya, peneliti dan guru tinggal memberi motivasi dan rewards kepada anak. Dalam pertemuan ini, peneliti dapat mengevaluasi bahwa perkembangan kreativitas anak melalui permainan balok lebih meningkat jika dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya.

Observasi. Kegiatan observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh hasil sebagai berikut : (1) memberikan contoh dengan menyusun gapura dan menara yang bagus sesuai kreasinya masing-masing, (2) setelah diberi motivasi, anak-anak lebih aktif dalam menyusun gapura dan menara sesuai keinginannya, (3) dengan pemberian reward, anak-anak lebih percaya diri maju ke depan untuk kreatif, berimajinasi dalam penyusunan balok sesuai keinginannya sehingga akan lebih bangga, (4) pada siklus ini terjadi peningkatan kreativitas anak dalam menyusun balok menjadi gapura dan menara bisa ditambah dengan ide-idenya sendiri.

Berdasarkan hasil tabulasi dalam siklus II rata-rata peningkatan kreativitas anak dalam menyusun balok mengalami peningkatan 12,95% yaitu dari 62.20% menjadi 75.15%. Pada Siklus II sudah ada peningkatan prosentase kreativitas anak, maka peneliti berencana melaksanakan siklus berikutnya.

Analisis Refleksi. Proses pelaksanaan tindakan pada siklus I berjalan dengan baik. Kelemahan yang ada pada siklus I dapat teratasi dengan baik

pada siklus II. Peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok terlihat dari tercapainya indikator yang ditetapkan, peningkatan kreativitas anak melalui permainan balok mencapai 80%. Adapun indikator yang sudah tercapai dalam kreativitas permainan balok antara lain : (1) anak mampu menyusun berbagai bentuk dari balok-balok, (2) anak mampu menciptakan bentuk bangunan dari balok yang lebih kompleks, (3) anak bisa menunjukkan sikap kerja sama. Dari hasil pencapaian indikator tersebut maka bisa dikatakan bahwa peneliti dengan bantuan kolaborator telah berhasil meningkatkan kreativitas anak melalui permainan balok dalam proses pembelajaran.

5. Siklus III

Perencanaan tindakan. Pada proses peningkatan kreativitas anak melalui bermain balok yang telah dilakukan pada Siklus II pada umumnya sudah sangat baik, tetapi masih ada beberapa anak yang perlu motivasi agar ide-ide mereka dapat muncul. Setelah melakukan diskusi akhirnya peneliti, kepala sekolah dan guru menyepakati beberapa hal yang sebaiknya dilakukan dalam meningkatkan kreativitas melalui bermain balok. Hal tersebut yaitu (1) peneliti menambahkan alokasi waktu yang digunakan dalam kegiatan yaitu \pm 60 menit, (2) peneliti memberikan perhatian khusus pada anak yang masih kurang kreatif dalam bermain balok, (3) peneliti lebih memaksimalkan tindakan yaitu berinteraksi dengan anak, memberi motivasi dan reward.

Observasi. Kegiatan Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran di ruang kelas. Pada Siklus III ini peneliti dibantu oleh kolaborator melakukan pengamatan terhadap peningkatan kreativitas dan keaktifan anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan peningkatan kreativitas anak antara Siklus II dengan Siklus III. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti dan kolaborator maka diperoleh hasil sebagai berikut : (1) setelah diajak bernyanyi, anak lebih bersemangat dan ide-ide kreatif mereka lebih banyak bermunculan, (2) terjadi peningkatan kreativitas yang memuaskan pada Siklus III.

Dari hasil observasi diperoleh rata-rata prosentase kreativitas anak dalam permainan balok dalam satu kelas sebesar 83.78%. Prosentase tersebut sudah mencapai hasil kemampuan skor maksimal yang ditargetkan peneliti pada pelaksanaan Siklus III yaitu 80%.

Analisis dan refleksi. Adapun proses pelaksanaan tindakan dari Siklus III sudah sangat baik, kelemahan dan kekuarangan yang ada pada Siklus I dan II dapat diatasi dengan baik. Peningkatan kreativitas ini terlihat dari tercapainya target yang ditetapkan yaitu 80%, sedangkan peningkatan kreativitas anak pada Siklus III pertemuan pertama sudah mencapai 83.73% atau 18 anak dari 21 anak. Peneliti dengan dibantu kolaborator telah berhasil meningkatkan kreativitas anak serta dapat memotivasi anak untuk lebih mandiri dengan baik.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan terhadap permasalahan penelitian atau hipotesis tindakan berdasarkan analisis data kualitatif hasil penelitian dari kolaboratif antara peneliti, guru kelas dan kepala sekolah yang terlibat dalam penelitian ini serta profil kelas sebelum dan sesudah tindakan diadakan penelitian dimulai dari (1) dialog awal, (2) perencanaan tindakan, (3) pelaksanaan tindakan, (4) observasi, (5) refleksi.

Melalui kegiatan permainan balok dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan kreatifitas anak melalui indikator tersebut rata-rata kemampuan kreativitas anak dalam satu kelas sebelum tindakan yaitu 39.48% Setelah peneliti menggunakan kegiatan permainan balok dalam aspek indikator pada siklus I rata-rata kemampuan kreativitas anak dalam satu kelas meningkat menjadi 62.20%. Setelah tindakan Siklus I selesai peneliti melakukan refleksi. Hal ini dilakukan sebagai acuan pada siklus II. Pada siklus II terdapat peningkatan yang cukup berarti yaitu rata-rata kemampuan kreativitas anak dalam satu kelas pada siklus II mencapai 75.15%. Setelah tindakan Siklus II selesai peneliti melakukan refleksi. Hal ini dilakukan sebagai acuan pada siklus III. Pada siklus III terdapat peningkatan yang cukup berarti yaitu rata-rata kemampuan kreativitas anak dalam satu kelas pada siklus III mencapai 83.73% Secara keseluruhan

penerapan permainan balok berpengaruh positif terhadap proses pembelajaran. Jadi kreativitas anak melalui permainan balok, ini meningkatkan kreativitas anak yaitu reaksi aktif, rasa ingin tahu yang kuat. spontanitas yang tinggi tidak merasa bosan dan berani mengambil resiko.

Penutup

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan pembahasan analisis yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak pada anak di TK ABA Karanganyar III dari hasil kondisi awal hanya 39.48% dan terakhir dapat meningkat 83.73% dengan jumlah anak 21 anak.

Maka implikasi yang timbul dalam penelitian ini adalah : 1) Permainan balok sangatlah penting untuk peningkatan kreativitas anak. 2) Permainan balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Adapun saran dari peneliti untuk guru hendaknya dalam menyampaikan kegiatan pembelajaran menggunakan media yang menarik dan guru kreatif membuat media yang ada di sekitarnya. Untuk sekolah dapat membantu mengusahakan sarana dan prasarana yang cukup dan mengandung unsur permainan / materi yang diperlukan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta
- Al-Khalili Abdusalam. 2005. *Mengembangkan Kreativitas Anak*. Pustaka Al Kautsar.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendidikan Praktik*. Jakarta: Rinneka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Bermain Balok*. Jawa Tengah: Depdiknas.
- Hamdani, Nizar Alam. 2008. *Panduan Membuat Penelitian Tindakan Kelas..* Bandung: Tim Editor Rahayasa Training.
- Maryadi, dkk. 2011. *Pedoman Penulisan Skripsi FKIP*. Surakarta: FKIP Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Munandar. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. PT. Rinneka Cipta.
- Nurani Yuliani. 2010. Bermain KReatif. Indeks@cbn.net.id
- Sudono Anggani. 2000. *Sumber Belajar dan Alat Permainan*. Jakarta: PT. Grasindo
- Widyasari Choiriyah, M.Psi.2010. *Kreativitas dan Keterbakatan*. Modul UMS